

**XIX
CONBRACE**
VI CONICE
08 a 13 de setembro de 2015
VITÓRIA-ES

TERRITORIALIDADE E DIVERSIDADE
REGIONAL NO BRASIL E AMÉRICA LATINA:
SUAS CONEXÕES COM A EDUCAÇÃO
FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

TEMATIZANDO O ENSINO DO FUTEBOL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA POR MEIO DE MÍDIAS DIGITAIS¹

Alison Pereira Batista
Rafael De Gois Tinôco
Maria Aparecida Dias

RESUMO

Este escrito objetivou refletir sobre uma experiência pedagógica com o ensino do conteúdo esporte (futebol), pautada na Mídia-educação. O estudo caracterizou-se como qualitativo do tipo pesquisa-ação, no qual utilizamos como instrumentos: diário de campo, registro fotográfico, atividade diagnóstica, postagens na rede social facebook e os produtos midiáticos produzidos pelos estudantes. A mídia efetivou-se como um significativo instrumento no processo ensino-aprendizagem da Educação Física na escola, principalmente, quando a consideramos num viés crítico e dialógico. Vislumbramos ainda a criação de blogs, vídeos, aplicativos e revistas digitais como suportes midiáticos possíveis de serem apreciados, produzidos e tematizados por alunos do ensino médio.

PALAVRAS-CHAVE: Mídia-educação; Futebol; Ensino Médio.

INTRODUÇÃO

Compreendemos a escola como espaço, por excelência, à construção do conhecimento, uma vez que estamos imersos nele como professores-pesquisadores. Esse espaço é percebido por Asmann (2007, p. 11) como um lugar político-pedagógico que contribui para a inserção da “diversidade cultural que a circunda e a constitui, sendo espaço de significar, de dar sentido, de produzir conhecimentos, valores e competências fundamentais para a formação humana dos que ensinam e dos que aprendem”.

Em função dessas características da escola, como também da efervescência esportiva, ocasionada em nosso país por uma agenda repleta de megaeventos esportivos largamente midiáticos, como a Copa do Mundo de Futebol, em 2014, e os Jogos Olímpicos, em 2016, foi que concebemos este trabalho, no intuito de abordar o canal midiático como um importante vetor de apropriação de conhecimento por escolares do ensino médio.

Desta forma, este relato de experiência pedagógica foi norteado pela compreensão de Mídia-educação de Tuft e Christensen (2009) e desenvolvido como uma das ações investigativas do projeto de pesquisa “Mídia-educação física em tempos de megaeventos esportivos: impactos sociais e legados educacionais”. Nesse contexto, desenvolvemos uma

¹ O presente trabalho contou com o apoio financeiro do CNPq para sua realização.



intervenção no âmbito da Educação Física escolar com quatro turmas de 2º ano do ensino médio, dos Cursos Técnicos de Informática e Mecatrônica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN da cidade de Parnamirim/RN.

Esta situação didática foi materializada durante o primeiro bimestre de 2014, a partir do tema gerador “futebol e mídia”, que perpassou de forma bastante efervescente os diferentes cenários midiáticos locais, nacionais e internacionais, por ocasião da realização da Copa do Mundo de Futebol no Brasil. Assim, organizamos a nossa intervenção a partir da sistematização de nove encontros sobre o conteúdo esporte (futebol), totalizando dezoito aulas (cada encontro, com duas aulas consecutivas).

Utilizamos como metodologia a pesquisa-ação (Barbier, 2007) e os seguintes instrumentos de coleta de dados: diário de campo, registro fotográfico, atividade diagnóstica, postagens na rede social *facebook* e os produtos midiáticos produzidos pelos estudantes.

Os encontros foram planejados e executados por meio dos seguintes momentos pedagógicos, concebidos a partir de nossos estudos sobre a Mídia-educação: Comunicação – Tematização do conteúdo; Percepção dos alunos – reformulação de discursos midiáticos sob a ótica dos alunos; Busca de informação – seleção de um suporte midiático; Análise e avaliação da mídia (forma e conteúdo); Produção de mídia pelos estudantes; Análise e avaliação das mídias produzidas e divulgação.

Nesse intento, iremos discutir apenas os encontros 1 (aula introdutória ao processo de intervenção), 2 (apreciação dos suportes midiáticos), 6 (Tribunal da Bola) e 9 (apresentação dos suportes midiáticos produzidos pelos próprios estudantes), em que os momentos pautados pela Mídia-educação foram mais latentes, pois o processo de ensino aprendizagem vivenciado ao longo do bimestre foi amplo e repleto de aspectos pedagógicos relevantes, e, portanto, necessitaríamos de um espaço mais ampliado para detalharmos todos os encontros.

TEMATIZANDO O ENSINO DO FUTEBOL A PARTIR DA MÍDIA-EDUCAÇÃO

O primeiro encontro de nossa intervenção foi realizado para situar os estudantes sobre o processo que seria vivenciado ao longo do bimestre. Para tanto, apresentamos o planejamento dos encontros, procurando envolver os educandos com a nossa proposta. Acreditamos que ações de socialização do planejamento fomentam a autonomia discente, pois, quando “somos os únicos a conhecer a organização, o aluno não pode ter outra atitude a



não ser a de dependência. Vive-se um clima muito diferente se, ao chegar na aula, e cada aluno sabe o que tem de fazer” (TOLCHINSKY *et al.*, 2004, p. 38).

Após essa conversa inicial sobre o retorno às aulas, o levantamento dos conteúdos estudados em anos anteriores e a apresentação do planejamento bimestral, houve a aplicação de uma atividade diagnóstica que abordou aspectos relevantes sobre os conhecimentos e experiências prévias dos estudantes a respeito do uso das tecnologias e do futebol.

Organizamos, no primeiro bloco desse instrumento, questões relacionadas ao uso das mídias, procurando identificar a frequência com que os alunos utilizavam a internet, redes sociais, *blogs*, sites de informação, *youtube*, dentre outras possibilidades de navegação na rede, além de nos situarmos sobre as ferramentas utilizadas para esse acesso: *desktops*, *smartphones*, *not/net/ultrabooks e/ou tabletes*. Já o segundo bloco remeteu-se ao futebol com questões mais relacionadas aos discursos midiáticos, gênero e violência. Enquanto o terceiro bloco tratou da Copa do Mundo com um enfoque histórico, político e social, registrando a opinião dos estudantes a respeito da realização deste megaevento esportivo no Brasil e no Rio Grande do Norte.

O instrumento diagnóstico nos permitiu mapear o manuseio desses equipamentos tecnológicos. Nesse sentido, identificamos que cerca de 73% dos educandos possuíam *smartphones*, *e/ou tabletes*. Ao percebermos que a maioria dos professores tem aversão ao uso desses equipamentos em sala de aula e que os estudantes detêm o desejo constante de manuseio desses aparelhos, decidimos planejar aulas posteriores em que seria possível utilizá-los de forma orientada.

Tufte e Christensen também defendem a inserção e produção das mídias no currículo escolar. Para os autores,

A cultura das mídias na vida cotidiana precisa ser integrada ao currículo escolar, apoiando o desenvolvimento das práticas pedagógicas em mídia-educação. Além dos termos já mencionados – “perspectiva crítica”, “análise” e “prática”, outros termos importantes são “produção” e “criatividade”. As perspectivas que ambos contemplam são centrais e em relação à mídia-educação a “produção” é um foco extremamente importante. (TUFTE; CHRISTENSEN, 2009, p.113).

Encerramos o primeiro encontro com o sorteio dos suportes midiáticos (*blog*, vídeo, aplicativo, revista digital) que seriam apreciados, tematizados, produzidos, apresentados e divulgados por cada uma das turmas, ao longo do processo de realização das aulas. Cada



turma foi dividida entre cinco e sete grupos para que pudessem produzir e apresentar seus suportes midiáticos no final do bimestre, como um dos instrumentos avaliativos.

O segundo encontro foi o mais desafiador de toda a nossa intervenção, pois, para nós, ministrar aulas de Educação Física, no ensino médio, sobre aplicativos, vídeos, revistas digitais e *blogs*, seria algo inovador que nos mobilizou intensamente, muito em virtude de não termos experienciado, em nossa formação profissional, discussões que viessem vislumbrar esses elementos midiáticos nas aulas de Educação Física. Por isso, fez-se necessário montarmos uma aula específica para cada uma das turmas, a partir do suporte midiático sorteado.

Embora as quatro aulas tenham sido distintas, optamos por norteá-las prioritariamente pelos mesmos objetivos didáticos, a saber: definir, caracterizar e exemplificar o suporte midiático em tela; vivenciar e apreciar o suporte midiático no âmbito do futebol/Copa do Mundo; discutir o uso desse suporte nas aulas de Educação Física. A partir desses objetivos, materializamos as aulas em momentos de diálogo, vivência e debate sobre os suportes apreciados. Assim, fez-se necessário ensinar sobre mídias e através dela, pois nós, enquanto professores, ao utilizá-las, precisamos do conhecimento prático, em conjunto com a perspectiva analítica e o conhecimento sobre as linguagens específicas dos meios (TUFTE; CHRISTENSEN, 2009).

O primeiro momento dessas aulas caracterizou-se por uma conversa, na qual realizamos um levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos e apresentamos algumas problematizações sobre conceitos e características de cada suporte. No segundo momento, selecionamos alguns discursos midiáticos concatenados com a temática do futebol/Copa do Mundo que pudessem ser explorados pelos alunos e que despertassem a sua criticidade.

As formas de experimentação foram peculiares a cada suporte midiático. As aulas sobre revistas digitais e *blogs* ocorreram no laboratório de informática da escola, enquanto que as aulas sobre aplicativos e vídeos ocorreram na própria sala.

Na vivência com os aplicativos, por exemplo, os educandos tiveram a responsabilidade de baixar antecipadamente para os seus *smartphones* e/ou *tabletes* os aplicativos indicados pelo professor. Nesse sentido, durante a semana que antecedeu o encontro, o professor publicou no grupo fechado da disciplina de Educação Física, na rede social *facebook*, a lista dos quatro aplicativos que seriam acessados na aula e os nomes dos alunos que seriam responsáveis por baixá-los, tendo como parâmetro a atividade diagnóstica



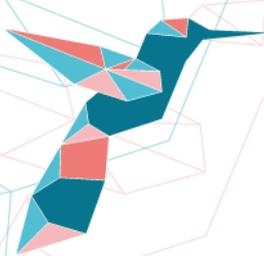
realizada no primeiro encontro. Dessa forma, a turma foi dividida em quatro grupos, e cada grupo ficou responsável por ter o aplicativo selecionado em seus aparelhos. A cada dez minutos, houve um rodízio dos equipamentos eletrônicos, totalizando quarenta minutos de experimentação.

Os aplicativos experimentados na aula foram o Droid Quis – Futebol Brasileiro (aplicativo de perguntas sobre o futebol brasileiro, desde os primórdios até a atualidade); Futebol Brasileiro (aplicativo em que podemos acompanhar todos os campeonatos organizados pela CBF, com estatísticas, artilharia, notícias, competições, placar ao vivo, vídeos – CBF TV); Jogo de Futebol 2014 (aplicativo que oferece várias opções relacionadas ao futebol: *wallpapers*, informações sobre as ligas, jogos, *puzzles*); Futebol Surpreendente 2014 (aplicativo que simula um jogo de futebol e que permite que o jogador gerencie uma equipe de fantasia).

Todos esses aplicativos estavam disponíveis gratuitamente na plataforma *Play Store* e foram escolhidos por terem funcionalidades e características diferentes. Essa escolha se deu com o intuito de ampliarmos os olhares e referências dos estudantes sobre aplicativos relacionados ao futebol, além de trazerem aspectos que poderiam ser relacionados à dimensão conceitual do conteúdo futebol.

Após a experimentação, iniciamos um debate acerca dessa experiência. O debate foi norteado pelos seguintes questionamentos: a) Vocês já tinham utilizado algum aplicativo voltado para futebol/Copa do Mundo/esporte? Qual (is)? b) Vocês gostaram mais/menos de qual aplicativo? Por quê? c) Por que existem tantos aplicativos voltados para o futebol? d) Citem alguns conhecimentos adquiridos na aula de hoje sobre o futebol, e) De que forma esses ou outros aplicativos poderiam auxiliar em nossas aulas de Educação Física? f) Existe a possibilidade de materializarmos algum desses aplicativos em nossas aulas “práticas”? De que forma? g) Será possível vocês construírem algum aplicativo?

As discussões fomentadas durante o debate foram pertinentes e mostraram que os estudantes perceberam a importância e viabilidade da realização de aulas nesse formato pelo componente curricular Educação Física. Desse modo, a proposta de construção dos seminários midiáticos foi lançada aos estudantes do ensino médio do IFRN a partir do nosso desafio profissional de tentar ressignificar o ensino da Educação Física na escola, pois, “nenhuma disciplina está pronta, muito menos nos livros. É preciso recriar a cada curso. E



não é tarefa exclusiva do professor. Quando corretamente motivados, os alunos se entusiasmam para participar da renovação” (ASSMANN, 2004, p. 219).

Essa renovação levou os estudantes a buscar informações com colegas de curso mais avançados, como também a orientação de seus professores das áreas técnicas de informática e programação para cumprir com o desafio lançado.

Assim, acreditamos que a proposição do seminário midiático corroborou para o surgimento de situações-problema. De acordo com Nista-Piccolo e Moreira, as situações-problema são essenciais à construção de aprendizagens significativas na escola, uma vez que:

As aulas devem ser desenvolvidas sempre por meio de desafios, de situações-problema, para que os alunos possam buscar as soluções. Nelas são combinadas o potencial dos alunos com a mediação do professor e dependem muito das estratégias usadas para facilitar ou dificultar as ações discentes. Isso é o que compõe o ambiente pedagógico que proporciona a aprendizagem, ou seja, não basta uma simples quadra e uma bola para dar aula de Educação Física. (NISTA-PICCOLO; MOREIRA, 2012, p. 80).

Dessa maneira, os estudantes passaram a produzir os seus seminários midiáticos paralelamente aos encontros que sucederam. Para tanto, orientamos aos mesmos que construíssem seus trabalhos, abordando as temáticas que seriam debatidas nas aulas.

Esse trabalho de produção/criação de mídias por parte do alunado foi de suma valia e importância visto que, segundo Oliveira,

Não podemos negar a necessidade de abordar as mídias na sala de aula, porém, devem-se pensar maneiras para o uso das tecnologias durante as aulas. Os educadores podem se utilizar desses espaços de discussão e reflexão para pensarem sobre a utilização e incorporação da informática no ensino. Podem orientar seu trabalho pedagógico de forma a definir qual a relevância e a forma de utilização dessas novas tecnologias no ambiente escolar. Enfim, não correndo o risco de utilizar o computador apenas para transferir informações ou tentar “ensinar” alunos passivos, dentro de uma relação impessoal, estimulando o individualismo e a competição. (OLIVEIRA, 2011, p. 30-31).

O Tribunal da Bola ocorreu durante o sexto encontro da intervenção e teve duas sessões, “O uso das tecnologias como ferramenta de suporte à arbitragem” e “A realização da Copa do Mundo de futebol no Brasil”. Esses temas estiveram em evidência nos discursos da mídia brasileira, por isso foram selecionados. Nesse aspecto, solicitamos aos estudantes que



pesquisassem sobre eles e procurassem formar suas opiniões de forma crítica e ampliada, extrapolando o senso comum. Além disso, para auxiliarmos nessa busca, publicamos no grupo do *Facebook* diversas matérias e *links* de vídeos a favor ou contra essas temáticas.

Para a materialização desse júri simulado foi necessário dividirmos previamente os estudantes em quatro grupos de trabalho: acusação (argumentos contra a temática proposta), defesa (argumentos a favor da temática proposta), juízes (decisão da sentença com base no debate) e ata (registro fotográfico, fílmico e publicação da ata no grupo do *Facebook*).

A dinâmica das sessões permeou o seguinte roteiro: contextualização inicial – o professor realizou uma breve fala sobre o tema a ser debatido (5 min.); acusação (5 min.); defesa (5 min.); réplica da acusação (5 min.), podendo haver questionamentos dos juízes, e ata; tréplica da defesa (5 min.), podendo haver questionamentos dos juízes, e ata; discussão interna dos juízes para tomada de decisão (5 min.); emissão da sentença pelos juízes (3 min.); fechamento da sessão – o professor refletiu sobre a importância do diálogo e da pesquisa como ferramentas importantes à construção do conhecimento e de nossas opiniões (5 min.). Ao término da primeira sessão, houve um rodízio de funções, permitindo que os estudantes experimentassem pelo menos dois grupos de trabalho.

Arelada à preparação pedagógica deste encontro, tivemos também a preparação cênica, em que reservamos uma sala de reuniões da escola para a concretização desse tribunal. Além disso, os alunos se produziram como se estivessem participando de uma sessão solene, na condição de advogados, juízes e repórteres.

Essa atividade pedagógica teve uma repercussão institucional bastante positiva, ultrapassando inclusive o cenário interno do campus, mostrando que é possível superarmos, de forma criativa e envolvente, os modelos tradicionais de ensino da Educação Física no ensino médio, como ressaltou o Programa televisivo IFRN em Pauta, durante uma matéria de campo realizada sobre o nosso Tribunal da Bola, a qual pode ser visualizada por meio do *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=7Sm8-NFUFPY&list=UUk12P0xohynFu82Wn8O8L1w>.

Ao solicitarmos aos alunos que postassem no *facebook* as suas impressões sobre essa atividade, um dos alunos declarou:

“Uma atividade fantástica, nos fez sairmos da rotina de sala de aula com a proposta da Copa do Mundo, algo que o Brasil está respirando, a cada jogo uma emoção, e ao sabermos que estamos quase no hexacampeonato na nossa nação”. ALUNO A (2º ANO - CURSO DE INFORMÁTICA).



Atividades pedagógicas como essa tornam o processo de ensino e aprendizagem mais relevante e significativo. Sobre essa questão, Gadotti nos orienta que

O aluno precisa construir e reconstruir o conhecimento a partir do que faz. Para isso, o professor também precisa ser curioso, buscar sentido para o que faz e apontar novos sentidos para o que-fazer dos seus alunos. Ele deixará de ser um *lecionador* para ser um organizador do conhecimento e da aprendizagem. Poderíamos dizer que o professor se tornou um aprendiz permanente, um construtor de sentidos, um cooperador, e, sobretudo, um organizador da aprendizagem. (GADOTTI, 2007, p.13).

Aprendemos imensamente com essa atividade também, pois percebemos claramente que os discursos midiáticos poderiam ser utilizados com uma intencionalidade pedagógica provocativa e não apenas no sentido de endeusar ou demonizar algum discurso, como muitos professores preferem fazer. Assim, pesquisar e debater deveriam estar inseridos no cotidiano escolar com maior frequência e propriedade, uma vez que esses aspectos podem ampliar e alargar as visões de mundo e sociedade dos nossos educandos.

A culminância de nossa intervenção ocorreu no nono encontro, com a apresentação dos seminários midiáticos sobre futebol e Copa do Mundo. Esse momento pedagógico aconteceu internamente em cada turma. Foram produzidos e apresentados como produtos desses seminários: 7 blogs, 7 aplicativos, 6 vídeos e 5 revistas digitais.

Todas as produções tornaram-se públicas e estão disponibilizadas no site do Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia – LEFEM/UFRN (<http://lefemufrn.com/>), para que possam ser apreciadas, divulgadas e criticadas pelas comunidades acadêmica e escolar. Os produtos dos seminários midiáticos nos surpreenderam pela qualidade e envolvimento dos estudantes com a proposta de ensino subsidiada pela Mídia-educação.

No caso das revistas digitais, por exemplo, em cada grupo foi escolhido um dos membros para diagramar, outros integrantes produziram matérias a partir dos seus interesses pessoais, como também, por influência das temáticas trabalhadas ao longo do bimestre e outros realizaram enquetes e entrevistas com professores e alunos do próprio campus, mobilizando a comunidade escolar em função da construção desses trabalhos.

Nesse sentido, podemos considerar que os conhecimentos vivenciados/produzidos pelos estudantes foram além do conteúdo esporte e da própria Educação Física, pois



vislumbramos em atividades como essa a apropriação e manipulação de recursos midiáticos concatenados com os saberes da mídia.

Cada revista teve o foco e a cara dos seus idealizadores, sendo a “Copa Capital” e a “Copa Delícia” de um cunho mais humorístico e crítico, com charges, paródias e propagandas, enquanto que a “Futebol de Salto Alto” centrou-se em discussões a respeito do futebol feminino, como também em assuntos de maior interesse das mulheres, por exemplo, a produção de uma matéria voltada para a eleição dos dez jogadores mais bonitos da Copa do Mundo no Brasil. Já a revista “Futebol e Arte” adotou a Seleção Brasileira com foco principal, ressaltando a pressão por resultados sobre ela, e, por fim, a revista “REDE” teve um enfoque mais informativo, trazendo notícias veiculadas durante a copa, como por exemplo, o episódio da mordida protagonizado pelo jogador uruguaio Suárez.

Os *blogs*, assim como as revistas digitais, também foram formatados de maneira criativa, diversificada e rica em conteúdos. Exemplo disso está na sua disponibilização de recursos aos visitantes internautas, tais como: textos, matérias, reflexões, piadas, músicas, fotos, vídeos, charges, *links*, comentários, resenhas, dentre outras formas de disponibilização da informação nesse suporte midiático.

Todos os *blogs* produzidos merecem destaque e têm a sua relevância, no entanto, o intitulado “Não sabemos nada de gol”, disponível em <http://nsdnpontogol.blogspot.com.br>, chamou-nos bastante atenção, pois os alunos produziram um *blog* voltado às pessoas que, assim como eles, não detinham maiores conhecimentos sobre futebol.

Vejamos a seguir o que esses alunos postaram na aba de apresentação do seu *blog*:

“Quando o professor de Educação Física, informou que o nosso trabalho seria um blog, eu e meu grupo ficamos animados, afinal, fazem bons anos que estamos acostumados com a internet e seus meios de informação. Porém o primeiro desafio apareceu: o blog deveria falar de futebol, e agora? Nenhum membro do grupo tem conhecimentos relevantes sobre futebol e muito menos acompanha algum tipo de campeonato do mesmo. Então, eis que surge uma ideia, falar do futebol com nossa visão leiga do assunto. Logo, esse blog é destinado a leigos como nós que querem partilhar de informações superficiais do futebol com olhar humorado”. ALUNO B (2ºANO - CURSO DE MECATRÔNICA).



O discurso desses alunos evidencia o uso da internet como uma ferramenta usual e corriqueira em suas vidas, apontando-a como algo que está imbricado em sua cultura juvenil. Nesse sentido, compactuamos com Brasil, quando afirma:

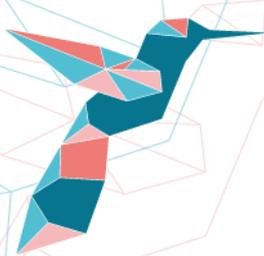
A cultura do jovem caracteriza-se pela concomitância de som, palavra e imagem. Nessa cultura, fala-se mais do que se escreve, vê-se mais do que se lê, sente-se antes de compreender. Estas são as principais características da linguagem que predomina na TV, no videogame, na internet. É papel da educação e, conseqüentemente, da disciplina Educação Física, trazer essas experiências vivenciadas pelos alunos para a escola, a fim de contextualizá-las e analisá-las criticamente. (BRASIL, 2002, p. 149)

Devemos aproveitar essas características dos alunos da atualidade e explorá-las cada vez mais a favor da concepção de aulas de Educação Física mais dialógicas e interativas, em que o corpo e o movimento também possam ser interpretados a partir das reflexões provocadas pelos diversos discursos midiáticos. Por isso, devemos ter cuidado para que não ocorra uma extração do movimento das aulas de Educação Física pautadas pela Mídia-educação, mas que ampliemos, com esse método, as formas de vislumbrarmos o uso do corpo, gerando conhecimentos relevantes para a sociedade a partir das reflexões impulsionadas.

Os seminários midiáticos sobre vídeos foram produzidos a partir da apreciação crítica do documentário “A Bola”, transmitido em cinco episódios que foram veiculados pelo programa “Esporte Espetacular”. Destarte, cada grupo ficou responsável pela produção, edição e publicação no *Youtube* de um documentário que retratasse a produção de um jogo inédito com bola.

Para a realização dessa tarefa, foi necessário aos alunos pesquisar, experimentar, criar, filmar, editar, dentre outras ações que consideramos importantes não apenas para as aulas de Educação Física no ensino médio, mas principalmente à sociedade contemporânea, haja vista que o manuseio de *smartphones* passa a ser incorporado não apenas com o intuito de entretenimento, mas também na esfera profissional.

Dentre os vídeos produzidos pela turma, destacamos o jogo de “TIEDBALL”, que pode ser acessado em <https://www.youtube.com/watch?v=6b9VsXNog-U&feature=youtu.be>. Esse documentário mostra os cuidados que os seus autores tiveram com a preparação e produção desse material, permitindo-nos afirmar que alunos do ensino médio têm a



capacidade de produzir e apresentar trabalhos relevantes à disciplina de Educação Física, uma vez que ainda perdura nas instituições escolares a falsa compreensão de que este componente curricular não agrega conhecimentos tão importantes aos educandos como as disciplinas tradicionais, no caso, Português, Matemática e Física, por exemplo.

Consideramos que a apresentação dos seminários sobre aplicativos superou as nossas expectativas, pois a falta de conhecimentos técnicos na área de informática nos impediu de auxiliarmos com maior propriedade os educandos. Dessa forma, o protagonismo e a autonomia dos alunos estiveram em evidência, pois eles puderam aplicar diversos conhecimentos técnicos, na área de programação básica, para a construção dos seus trabalhos.

Os aplicativos produzidos foram “Copa do Mundo 2014: Hinos das Seleções” (aplicativo que contém informações básicas sobre as bandeiras, países, o áudio dos hinos e suas letras, escritas em suas línguas originais e em português), o “Copa Puzzle” (aplicativo em formato de puzzle em que as imagens referem-se a símbolos da Copa do Mundo no Brasil, como a bola Brazuca, por exemplo; a cada acerto o usuário tem acesso a uma informação histórica a respeito da imagem montada), “Simulador Copa do Mundo 2014” (aplicativo em que é possível inserir os placares das partidas e o usuário consegue vislumbrar a classificação das equipes desde a fase de grupos; além disso, existe uma aba em que é possível acessar informações sobre as arenas e estádios sede da Copa no Brasil), “É pênalti” (aplicativo que simula a cobrança de pênaltis), “Info Brasil” (aplicativo de perguntas e respostas), “Quiz – os melhores das Copas!” (aplicativo de perguntas e respostas) e o “Futebol Potiguar” (aplicativo de perguntas e respostas sobre o futebol northeriograndense).

Entre os aplicativos apresentados, o “Futebol Potiguar” foi um dos que nos chamou mais atenção. Embora tenha uma funcionalidade bastante difundida no universo dos aplicativos (jogo de perguntas e respostas), percebemos que o contexto do futebol local ainda não havia sido explorado por aplicativos, mostrando-se inédito.

Ao realizarmos uma pesquisa ampliada na internet nas áreas de Educação e Educação Física, não vislumbramos a existência de nenhum aplicativo educacional criado especificamente para a área de Educação Física, com exceção da Tese de Doutorado de Franco (2014), como o título “Jogos digitais educacionais nas aulas de educação física: Olympia, um videogame sobre os jogos olímpicos”.

Nesse sentido, temos a intenção de dar continuidade à lapidação desses trabalhos, divulgando-os, avaliando-os e ajustando-os para que possam ser socializados na internet,



sendo inclusive cadastrados como recursos didáticos educacionais no portal do professor desenvolvido pelo MEC, além da sua disponibilização gratuita em outros espaços virtuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante as discussões realizadas ao longo da intervenção, a mídia efetivou-se, notoriamente, como um significativo instrumento no processo ensino-aprendizagem, principalmente, quando a consideramos num viés mais dialógico e crítico. Foi possível a materialização das experiências pedagógicas no âmbito da Educação Física escolar através da Mídia-educação, assim como a produção de mídia por parte dos estudantes, nesse caso, a criação de *blogs*, vídeos, aplicativos e revistas digitais, e, posteriormente, a discussão desses suportes midiáticos.

Corroboramos, portanto, a partir desta experiência, a necessidade de uma melhor/maior utilização do método Mídia-educação na construção de novas formas de aprender e ensinar dentro da Educação Física escolar, pois pode contribuir de forma positiva no processo de apropriação crítica dos alunos, ressaltando assim a utilização da mídia não somente como ferramenta metodológica ilustrativa, mas como fomentadora de diálogos, reflexões e produções midiáticas.

Em suma, essa experiência foi relevante à formação dos estudantes, pois eles puderam perceber a importância do uso das mídias no ambiente escolar, desencadeando novas possibilidades e vivências, sendo indispensável também a ampliação desse tipo de intervenção, no sentido de um novo fazer pedagógico.

Approaching the teaching of football physical education classes using digital medias

ABSTRACT

This writing aims at thinking over a pedagogical experience on teaching football based on media-education. This is a qualitative research-action study, which used instruments such as field journal, photographic register, diagnosis activities, posts on social networks and media products developed by the students. The media used was a substantive instrument during the teaching and learning process of physical education at schools, especially when we consider it critical and dialogical. Also, we envisioned the creation of weblogs, videos, applications, and digital magazines as media support, which are likely and possible to be appreciated, produced and approached by high school students.

KEYWORDS: *Education-media; Football; High School.*



Tematizando la enseñanza del fútbol en las clases de educación física por medio de
medios digitales

RESUMEN

Este escrito objetivó reflexionar sobre una experiencia pedagógica con la enseñanza del contenido deporte (fútbol) pautada en la Mídia-educação. El estudio se caracterizó como cualitativo de tipo pesquisa-ação, en el cual utilizamos como instrumentos: diario de campo, registro fotográfico, actividad diagnóstica, publicaciones en la red social Facebook y los productos mediáticos producidos por los estudiantes. Los medios se efectuaron como significativos instrumentos en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en la escuela, principalmente, cuando los consideramos en un bies crítico y dialógico. Vislumbrando todavía la creación de blogs, videos, aplicativos y revistas digitales como soportes mediáticos posibles de ser apreciados, producidos y tematizados por los alumnos de la enseñanza secundaria.

PALABRAS CLAVE: Mídia-educação; Fútbol; Enseñanza Secundaria.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASMANN, H. *Curiosidade e prazer de aprender*. Petrópolis: Vozes, 2004.
- _____. *Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente*. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.
- BARBIER, R. *A pesquisa-ação*. Brasília: Liber Livro Editora, 2007.
- BRASIL. PCN'S + Ensino Médio. *Orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Linguagens, códigos e suas tecnologias*. SEEB; Brasília, 2002.
- FRANCO, L. C. P. *Jogos digitais educacionais nas aulas de educação física: Olympia, um videogame sobre os Jogos Olímpicos*. 2014. 165 f. Tese (Doutorado) – Desenvolvimento Humano e Tecnologias – Universidade Estadual Paulista/Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Rio Claro, 2014.
- GADOTTI, M. *A escola e professor: Paulo Freire e a paixão de ensinar*. São Paulo: Publisher Brasil, 2007.
- NISTA-PICCOLO, V. L.; MOREIRA, W. W. *Esporte para a vida no ensino médio*. São Paulo: Cortez Editora, 2012.
- OLIVEIRA, N. B. *Mídia-educação: uma discussão sobre a abordagem das mídias no contexto escolar*. 2011. 141 f. Monografia (Graduação) – Departamento de Comunicação – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, UFRGS, Porto Alegre, 2011.
- TOLCHINSKY, L. *et al. Processos de aprendizagem e formação docente em condições de extrema diversidade*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- TUFTE, B; CHRISTENSEN, O. *Mídia-educação – entre a teoria e prática*. *Núcleo de Publicação do CED/UFSC*, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 97-118, jan./jun. – 2009.
- ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Tradução: Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.